



## Psikoedukasi Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Di Era Digital

Fitriani Dzulfadhilah

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: fitriani.dzulfadhilah@unm.ac.id

\*Corresponding author: Fitriani Dzulfadhilah

### ABSTRAK

Anak generasi *Alpha* sangat cerdas dalam bidang teknologi digital. Kehadiran teknologi memberikan keuntungan terlebih ketika menggunakan gadget yang sangat praktis untuk dibawa. Pada era digital, gadget bisa berdampak positif ataupun negatif terhadap tumbuh kembang anak usia dini. Dampak positif penggunaan gadget adalah mampu mendukung untuk menambah pengetahuan anak. Dampak penggunaan gadget yang berlebihan, tidak wajar, serta tidak didampingi oleh orang tua, terutama pada anak usia dini dapat menimbulkan efek negatif pada perkembangan anak. Orang tua belum memiliki aturan yang tetap mengenai penggunaan gadget pada anak usia dini terkait durasi maupun pembatasan konten. Selain itu, aturan penggunaan gadget pada anak juga belum bisa diterapkan secara konsisten. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh psikoedukasi terhadap pemahaman orang tua terkait peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak usia dini. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *single-group, pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak usia dini di TK dan *Play Group* Naurah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, sehingga sampel dalam penelitian ini sebanyak 21 orang tua. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non-parametrik dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil uji, menunjukkan bahwa data *Asymp Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05*, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat pengaruh psikoedukasi untuk meningkatkan pemahaman orang tua terkait peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak usia dini di TK dan *Play Group* Naurah Makassar.

**Kata Kunci:** Psikoedukasi, Orang Tua, Gadget, Anak Usia Dini, Era digital

### ABSTRACT

The *Alpha* generation children are very smart in the field of digital technology. Today's technological advances make it easy to access information through various technological tools such as laptops, cell phones, televisions, and radios. The presence of technology provides an advantage especially when using gadgets that are not too big and very practical to carry. In the digital era, gadgets can have a positive or negative impact on early childhood development. The positive impact of using gadgets is being able to support to increase children's knowledge. The negative impact of excessive, misuse of gadgets, and lack of parental guidance, especially in early childhood, can have a negative impact on children's development. Parents do not have fixed rules regarding the use of gadgets in early childhood related to duration and content restrictions. In addition, the rules for using gadgets in children also cannot be applied consistently. This study aims to determine the effect of psychoeducation on parents' understanding of the role of parents in supervising early childhood gadget use. The research approach used is quantitative with a *single-group, pretest-posttest design*. The population of this study was all parents who have early childhood in Naurah Kindergarten and *Play Group*. The sampling technique used was *purposive sampling*, so the sample in this study was 21 parents. The data collection techniques used in this study were interviews, questionnaires, and documentation. The analysis technique used was descriptive statistical analysis and nonparametric statistical analysis using the *Wilcoxon* test. The test results showed that the data *Asymp Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05*, then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, which means that there is an effect of psychoeducation to increase parents' understanding of the role of parents in supervising the use of early childhood gadgets at Naurah Kindergarten and *Play Group* Makassar.

**Keywords:** Psychoeducation, Parents, Gadgets, Early Childhood, Digital age

## 1. PENDAHULUAN

Anak generasi *Alpha* merupakan anak yang tahun kelahirannya setelah 2010. Karakteristik khas pada anak generasi *Alpha* adalah sangat akrab dengan fasilitas internet. Anak pada generasi ini memiliki keterampilan dalam bidang digital dan sangat dekat dengan teknologi digital. Fuadah menjelaskan bahwa anak generasi *Alpha* diklaim sebagai yang paling cerdas jika dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya dalam bidang teknologi digital (Dzulfadhilah et al., 2023). Terdapat beberapa alat teknologi yang tersedia saat ini yang dapat digunakan sebagai sumber informasi seperti laptop, telepon genggam, televisi, dan radio. Kehadiran teknologi memberikan keuntungan terlebih ketika menggunakan *gadget* yang bentuknya tidak terlalu besar dan sangat praktis untuk dibawa. *Gadget* merupakan sebutan untuk alat komunikasi multifungsi, yang salah satu bentuknya adalah *smartphone*. Penggunaan *gadget* memungkinkan individu untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja selama diikuti dengan akses internet (Farida et al., 2021).

Fenomena penggunaan *gadget* pada anak usia dini sudah terlihat di seluruh penjuru Indonesia. Pada era digital, *gadget* bisa berdampak positif ataupun negatif terhadap tumbuh kembang anak. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah dapat menunjang pengetahuan anak dan mempersiapkan anak untuk melakukan penyesuaian dengan teknologi yang berkembang. Penggunaan *gadget* dapat membantu anak sebagai media dalam proses belajar mengajar, sehingga menimbulkan efek positif seperti peningkatan kemampuan berpikir dan kecerdasan anak. Secara tidak langsung *gadget* dapat menjadi pendukung dalam mengembangkan kognitif anak usia dini (Azamiah et al., 2023).

Meskipun demikian, peningkatan penggunaan *gadget* pada anak usia dini saat ini memicu keprihatinan bersama. Pemakaian *gadget* yang tidak wajar serta tidak didampingi oleh orang tua, terutama diberikan pada anak usia dini yang masih mengalami perkembangan di berbagai aspek, menimbulkan beberapa dampak negatif pada anak, seperti akan berdampak pada kesehatan anak. Takeuchi et al., (2018) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* berkepanjangan dapat memberikan dampak negatif pada anak. Frekuensi penggunaan yang lebih tinggi dikaitkan dengan penurunan kecerdasan verbal dan peningkatan volume otak yang lebih kecil setelah beberapa tahun. Area otak yang terpengaruh terkait dengan pemrosesan bahasa, perhatian, memori, fungsi eksekutif, fungsi emosional dan penghargaan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa bermain *video game* dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan gangguan langsung atau tidak langsung pada perkembangan sistem saraf, yang dapat dikaitkan dengan perkembangan neuro-kognitif yang kurang baik, terutama kecerdasan verbal.

Pemakaian *gadget* yang terlalu lama pada anak usia dini juga akan berdampak pada kesehatan mata anak. Ketegangan mata (Mata menjadi merah, kering atau iritasi pada mata, penglihatan yang kabur, atau kelelahan mata), nyeri di punggung dan bahu dan kepala merupakan isu-isu terkait dengan risiko penggunaan *gadget* tersebut. Pemaparan yang berlebihan juga akan menjadi pemicu rendahnya penglihatan pada anak. Selain itu berdasarkan beberapa hasil studi juga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah akan berkaitan dengan permasalahan tidur. Panjangnya waktu yang dibutuhkan anak untuk bisa tidur dibandingkan dengan pemakaian *gadget* dan terpaparinya berbagai konten kekerasan akan berdampak pada meningkatnya permasalahan tidur pada anak. Hal ini dikarenakan saat anak bermain *games* dan terpapar oleh konten kekerasan maka akan membuat anak berada dalam kondisi adrenalin dan stres yang tinggi, sebagaimana tubuh mereka menilai apa yang mereka lihat tersebut bukanlah hal yang nyata (Kim, 2013).

Kim (2013) menjelaskan bahwa otak manusia di desain secara efektif ketika secara sosial berinteraksi dengan lingkungan dan mengeksplorasinya. Sementara itu, jika anak menggunakan *gadget* sebagai bagian dari aktivitasnya sehari-hari dan secara berlebihan selama proses tumbuh kembang tersebut maka akan dapat membatasi interaksi anak, yang dapat menghalangi perkembangan otak pada seluruh perkembangan. *The American Academy of Pediatrics* (AAP) menyatakan bahwa anak usia dini menghabiskan waktunya selama 1 hingga 2 jam di depan *gadget* per harinya. Penggunaan yang berlebihan ini akan memberikan dampak negatif pada perkembangan anak. Hatch (2011) juga menjelaskan bahwa anak yang menggunakan *gadget* untuk jangka waktu yang cukup lama pada satu harinya akan membuat anak lupa dengan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut membuat interaksi sosial antara anak dengan masyarakat dan lingkungan sekitar berkurang bahkan semakin luntur. Selain itu, waktu yang dihabiskan untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan berinteraksi dengan orang tua pada tahun-tahun awal kehidupan akan mempengaruhi *bonding* antara orang tua dan anak. Interaksi yang terjalin antara anak dan orang tua membuat anak belajar tentang bahasa dan emosi serta bagaimana meregulasinya. Anak akan melihat orang tua sebagai figur utama tentang bagaimana orang-orang melakukan percakapannya serta belajar membaca ekspresi wajah orang lain. Oleh karena itu, anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan menunjukkan permasalahan berupa keterlambatan perkembangan bahasa anak, terutama pada anak usia dua tahun dan dibawahnya yang juga akan mempengaruhi masalah interaksi anak dengan orang lain nantinya (Kim, 2013).

Berdasarkan pemaparan tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* membutuhkan peraturan yang disepakati orang tua dan anak dan juga orang tua perlu mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Menurut teori Vygotsky (Nikken & Schols, 2015) mediasi yang dilakukan orang tua dipandang sebagai strategi kunci dalam mengembangkan keterampilan anak untuk menggunakan dan memaknai media, menghasilkan perilaku positif dan mencegah efek negatif dari media pada anak-anak. Penggunaan media yang melibatkan fisik, pengalaman emosi dan sosial sebaiknya melibatkan interaksi antara orang tua dengan anak, sehingga kegiatan tersebut bisa menjadi *scaffolding* bagi anak. Penggunaan media seperti *gadget* pada anak-anak usia dini memerlukan penerapan bentuk mediasi dari orang tua yang harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Orang tua berperan sebagai moderator dapat menetapkan strategi pembatasan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak dan juga pembatasan konten yang bisa diakses. Orang tua juga bisa membatasi jumlah layar elektronik di rumah, seperti televisi, *pc tablet*, maupun *game console*. Hal tersebut dilakukan agar anak bisa memiliki lingkungan bermain yang bebas dan menstimulasi terjadinya kegiatan kreatif di lingkungan rumah.

Livingstone dan Helsper (Nikken & Schols, 2015) menjelaskan bahwa mediasi yang dilakukan orang tua dalam mengawasi perilaku anak menggunakan *gadget* meliputi (1) Melakukan pembatasan terkait waktu dan konten; (2) Membahas konten dan memberikan petunjuk kepada anak agar anak bisa meningkatkan kesadaran kritis atau menstimulasi hasil belajar anak melalui penggunaan media; (3) Bermain dengan *gadget* bersama-sama sebagai hiburan atau tujuan Pendidikan; (4) Pengawasan sebagai bentuk mediasi, yaitu berada di dekat anak untuk mengawasi ketika anak menggunakan *gadget* sendiri; (5) Memonitor aktivitas anak setelah ia bermain *gadget*, misalnya memeriksa riwayat dari aplikasi yang dibuka; dan (6) Melakukan pembatasan teknis, seperti mengatur perangkat media untuk memblokir konten yang tidak pantas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala TK dan *Play Group* Naurah, maka diperoleh data bahwa sebagian besar anak usia dini di TK Naurah telah terpapar penggunaan *gadget*. Kemudian dilakukan wawancara pada 5 orang tua, diperoleh data bahwa anak usia dini yang menggunakan *gadget* belum diberikan aturan yang jelas terkait durasi, frekuensi, dan konten oleh orang tua. Belum terjalin kesepakatan aturan menggunakan *gadget* antara orang tua dan anak usia dini, serta terdapat orang tua yang sudah menyetujui aturan dengan anak usia dini, namun memiliki kendala pada konsistensi saat menerapkannya.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu intervensi yang bisa menambah pemahaman orang tua yang memiliki anak usia dini di TK dan *Play Group Naurah* terkait karakteristik anak usia dini di era digital, manfaat teknologi digital, dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan, alternatif pilihan aktivitas bermain di era digital, dan penetapan aturan serta pengawasan penggunaan *gadget* pada anak usia dini di era digital. Peneliti melakukan psikoedukasi kepada orang tua dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan orang tua terkait peran orang tua dalam menerapkan aturan dan pengawasan penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Pendekatan psikoedukasi merupakan pendekatan yang menggabungkan antara bidang psikologi dan Pendidikan dengan mengaitkan psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan. Psikoedukasi dapat membantu meningkatkan kemampuan individu untuk secara psikologis mengelola dirinya lebih baik. Psikoedukasi diharapkan mampu menimbulkan kesadaran diri (*self-awareness*) bahwa terdapat perilaku yang tidak efektif, sehingga individu menjadi sadar akan potensinya untuk belajar memperoleh perilaku yang lebih efektif. Psikoedukasi merupakan salah satu metode intervensi yang dapat mengedukasi individu melalui pemberian informasi dan pengembangan keterampilan mengusahakan perilaku efektif guna menghadapi permasalahan dalam hidup.

Terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting dan krusial dalam mengontrol dan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. McNeill et al., (2019) melakukan penelitian longitudinal pada 185 anak usia 3-5 tahun di Australia yang menunjukkan hasil bahwa pembatasan penggunaan *gadget* pada anak usia dini kurang dari 30 menit sehari oleh orang tua dan juga pembatasan menonton media dapat dikaitkan dengan perkembangan kognitif dan psikososial perkembangan kognitif dan sosial anak usia prasekolah. Azamiah et al., (2023) melakukan penelitian terhadap 60 orang tua yang memiliki anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kabupaten Garut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan program psikoedukasi tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat meningkatkan pemahaman orang tua tentang aturan bagi anak usia dini dalam menggunakan *gadget*. Program psikoedukasi dapat mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak dalam pengawasan orang tua. Temuan penelitian lainnya (Atmojo et al., 2021) menunjukkan bahwa pengasuhan anak di era digital memerlukan peran orang tua yang sangat krusial, utamanya pengawasan orang tua secara rutin dan membantu anak usia dini mengontrol konten negatif dunia digital baik itu di sekolah, rumah, dan masyarakat pada umumnya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh psikoedukasi terhadap pemahaman orang tua mengenai perannya dalam mengawasi

penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Psikoedukasi dilakukan pada orang tua yang memiliki anak usia dini dengan harapan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman orang tua untuk menyadari perannya yang sangat krusial dalam mengawasi anak usia dini yang menggunakan *gadget*, sehingga berdampak positif pada anak yang terwujud dengan kemampuan memanfaatkan *gadget* dalam membantu tumbuh kembang anak. Psikoedukasi yang diberikan juga mampu membuat anak usia dini dapat terhindar dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, tidak wajar, dan tidak dalam pengawasan orang tua.

## 2. METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *single-group, pretest-posttest design*. Graziano & Raulin (2020) menjelaskan bahwa *single-group, pretest-posttest design* merupakan desain di mana terdapat satu kelompok partisipan yang diamati (*pre-test*), manipulasi dilakukan (*treatment*), dan kelompok yang sama diamati lagi (*post-test*). Perbedaan sebelum dan sesudah pada ukuran variabel dependen diambil untuk menunjukkan efek dari manipulasi variabel independen. *Pre-test* dilakukan untuk mengukur pemahaman orang tua terkait peran orang tua dan penggunaan *gadget* pada anak usia dini di era digital, lalu dilakukan *treatment* yaitu psikoedukasi, kemudian dilanjutkan dengan *posttest* untuk mengukur kembali pemahaman orang tua terkait peran orang tua dan penggunaan *gadget* pada anak usia dini di era digital. Peneliti kemudian membandingkan hasil pengukuran *pre-test* dan *post-test*.



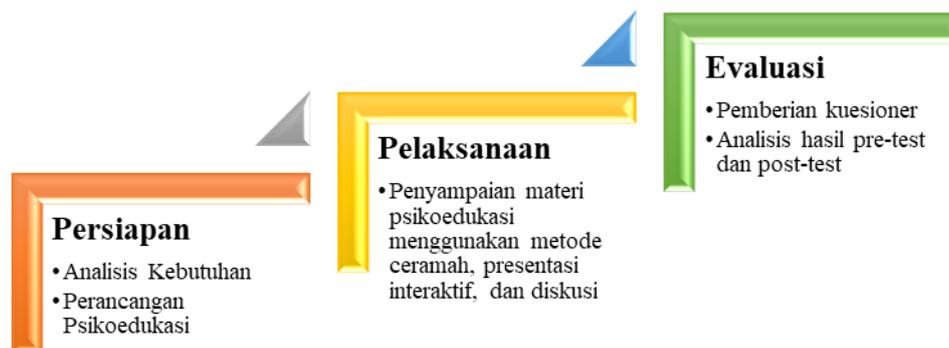
Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan :

- O1 : Pengukuran pemahaman peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di era digital di TK dan *Play Group* Naurah sebelum diberikan Psikoedukasi
- X : Psikoedukasi peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di era digital
- O2 : Pengukuran pemahaman peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di era digital di TK dan *Play Group* Naurah setelah diberikan Psikoedukasi

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak usia dini di TK dan *Play Group* Naurah Makassar yang berjumlah 48 orang. Proses pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria subjek orang tua yang memiliki anak usia dini dan mengisi kuesioner sebelum dan setelah pelaksanaan psikoedukasi yang berjumlah 21 orang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa Teknik, seperti wawancara, kuesioner/angket, dan dokumentasi. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif dan analisis statistik non-parametrik menggunakan uji *Wilcoxon sign-rank test*.

Psikoedukasi yang dilakukan terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahapan persiapan dilakukan melalui analisis kebutuhan yakni melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah dan orang tua, lalu melakukan kajian literatur, kemudian merancang program psikoedukasi. Perancangan psikoedukasi yang dilakukan meliputi penetapan tujuan, sasaran, jadwal dan waktu kegiatan, materi dan metode dalam menyampaikan psikoedukasi. Tujuan dilaksanakannya psikoedukasi yakni meningkatkan pemahaman orang tua terkait peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Sasaran psikoedukasi adalah orang tua yang memiliki anak usia dini di TK dan *Play Group* Naurah Makassar. Adapun, pemberian psikoedukasi dijadwalkan pada tanggal 27 Oktober 2023 dari pukul 09.30 – 11.30 WITA. Adapun materi yang dibuat meliputi pengetahuan akan karakteristik anak usia dini di era digital, manfaat teknologi digital, dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan, alternatif pilihan aktivitas bermain di era digital, dan penetapan aturan serta pengawasan penggunaan *gadget* pada anak usia dini di era digital. Metode yang digunakan saat memberikan psikoedukasi adalah, ceramah, presentasi interaktif, dan diskusi.



Gambar 2. Bagan Tahapan Psikoedukasi

Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan, pemberian psikoedukasi dilaksanakan penyampaian materi inti mengenai karakteristik anak usia dini di era digital, manfaat teknologi digital bagi anak usia dini, dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini, alternatif pilihan aktivitas bermain di era digital, dan penetapan aturan serta pengawasan penggunaan gadget pada anak usia dini di era digital. Tahapan selanjutnya adalah evaluasi, di mana partisipan diberikan *post-test* untuk kembali mengukur tingkat pemahaman orang tua setelah diberikan psikoedukasi. Selanjutnya, peneliti membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *Wilcoxon sign-rank*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan psikoedukasi dimulai dengan pembukaan oleh Moderator yang dilanjutkan dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman orang tua. Kemudian dilaksanakan penyampaian materi inti mengenai karakteristik anak usia dini di era digital, manfaat teknologi digital bagi anak usia dini, dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini, alternatif pilihan aktivitas bermain di era digital, dan penetapan aturan serta pengawasan penggunaan gadget pada anak usia dini di era digital. Setelah itu, dilaksanakan proses diskusi di mana partisipan bisa menyampaikan pertanyaan yang langsung ditanggapi narasumber terkait materi.



Gambar 3. Pelaksanaan Psikoedukasi Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Era Digital

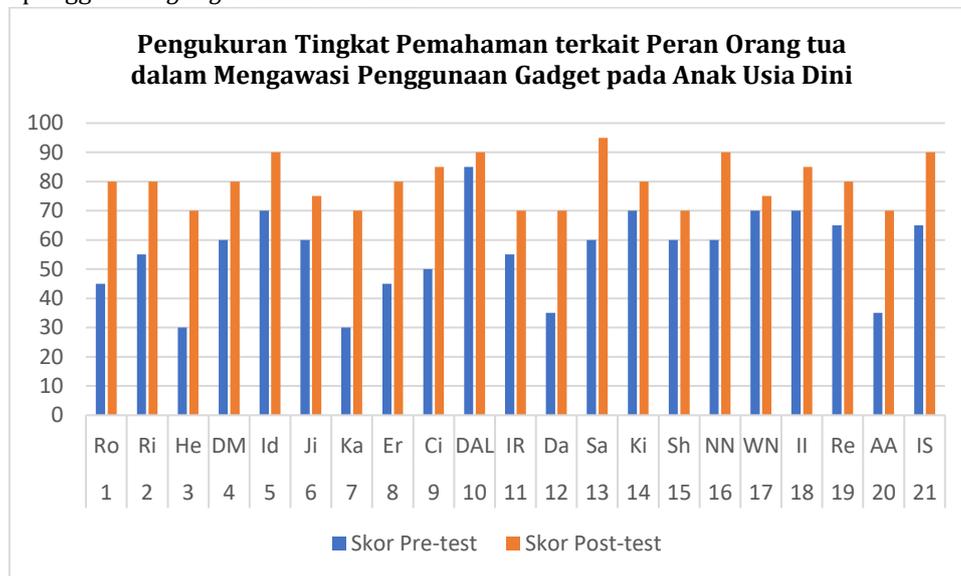
Hasil penelitian akan dijabarkan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan baik deskriptif maupun hasil analisis statistik non-parametrik menggunakan uji *Wilcoxon Sign-Rank* dengan bantuan SPSS. Peneliti melakukan *pre-test* untuk pemberian *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman orang tua terkait peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di era digital.

Tabel 1. Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	21	30	85	55.95	14.800	219.048
Posttest	21	70	95	79.76	8.136	66.190
Valid N (listwise)	21					

Berdasarkan tabel, maka hasil *pre-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata tingkat pemahaman terkait peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini sebelum diberikan

psikoedukasi adalah sebesar 55.95. Saat *pre-test* nilai minum adalah 30 dan dilai maksimum adalah 85. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata tingkat pemahaman terkait peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini setelah diberikan psikoedukasi adalah sebesar 79.76. Saat *post-test*, nilai minum adalah 70 dan nilai maksimum yang diperoleh adalah 95. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan rata-rata pada pemahaman orang tua terkait perannya dalam mengawasi penggunaan *gadget* anak usia dini.



Gambar 4. Bagan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon sign-rank*, maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* diperoleh nilai *p-value* sebesar 0,000=0% dan  $\alpha=5\%$ , artinya  $p\text{-value} < \alpha = 0,000 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor saat *pre-test* dan *post-test*. Sehingga,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat pengaruh psikoedukasi untuk meningkatkan pemahaman orang tua terkait peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* anak usia dini di TK dan *Play Group* Naurah Makassar.

Tabel 2. Hasil Uji Statistik Non-Parametrik

	Pretest - Posttest
Z	-4.030 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.  
b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari et al., (2023) yang memberikan edukasi *gadget* ramah anak usia dini bagi orang tua menunjukkan hasil bahwa partisipan mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti pelatihan. Pelatihan merupakan salah satu intervensi yang membuat orang tua mampu menyeleksi, memilih, dan mengoperasikan aplikasi yang tepat bagi anak usia dini. Hal tersebut diikuti dengan *best practice* di mana orang tua yang telah menjadi peserta pelatihan memiliki keinginan untuk berbagi ilmunya dengan orang tua lainnya yang belum mengikuti pelatihan sebagai salah satu bentuk transfer pengetahuan yang telah didapatkannya. Hertinjung et al., (2021) juga melakukan penelitian pada orang tua, guru, dan pengurus Aisyiyah Ranting Trangsan yang berjumlah 36 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada pengetahuan orang tua sebelum dan sesudah penyuluhan. Upaya yang sebagian besar ibu lakukan untuk mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah senantiasa berusaha mendampingi anak saat bermain *gadget*. Upaya lainnya adalah ibu melakukan batasan, seperti batasan waktu, Batasan frekuensi menggunakan *gadget*, dan akses pada jenis tontonan saat menggunakan *gadget*. Azamiah et al., (2023) juga mengemukakan terdapat peningkatan pengetahuan orang tua mengenai aturan penggunaan *gadget* pada anak usia dini sebagai akibat dari psikoedukasi yang diberikan kepada orang tua hasil penelitiannya bahwa program psikoedukasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat meningkatkan pengetahuan orang tua

tentang aturan penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini. Sehingga program ini dapat mencegah pengaruh buruk yang ditimbulkan oleh *gadget* terhadap anak usia dini.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan secara signifikan pada tingkat pemahaman terkait peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini setelah diberikan psikoedukasi. Hasil uji *Wilcoxon sign-rank* menunjukkan bahwa nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* yang diperoleh  $p\text{-value} < \alpha = 0,000 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor saat *pre-test* dan *post-test*. Sehingga,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh psikoedukasi untuk meningkatkan pemahaman orang tua terkait peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* anak usia dini di TK dan *Play Group* Naurah Makassar. Psikoedukasi yang diberikan membuat orang tua lebih memahami perannya dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Peneliti berharap kedepannya banyak yang memberikan psikoedukasi khususnya tentang peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini, mengingat banyaknya fenomena penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Orang tua perlu diberikan penguatan dan juga diberikan tambahan pengetahuan mengenai aturan penggunaan *gadget*, kiat melakukan pembatasan penggunaan *gadget* baik dari segi durasi, frekuensi, maupun konten yang dapat diakses anak sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Orang tua juga perlu diberikan penguatan bahwa dalam melakukan pembentukan perilaku pada anak usia dini diperlukan konsistensi dalam menerapkan aturan, sehingga sangat penting dicapai kesepakatan aturan dari berbagai pihak seperti orang dewasa yang berada di sekitar anak usia dini. Pemberian psikoedukasi diharapkan bisa diikuti dengan program lanjutan agar pemahaman orang tua dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dan peneliti perlu melakukan *follow-up* untuk mengevaluasi hasilnya.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pimpinan, mulai dari Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNM, Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNM, Kepala Laboratorium Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNM, dosen-dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNM. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan guru TK dan *Play Group* Naurah Makassar. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Mahasiswa MBKM yang turut membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

#### REFERENSI

- Atmojo, A. M., Sakina, R. L., & Wantini, W. (2021). Permasalahan Pola Asuh dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1965–1975. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1721>
- Azamiah, M. Z. K., Agustiani, H., & Pebriani, L. V. (2023). Program Psikoedukasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 234–244. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.197>
- Dzulfadhilah, F., Asti, A. S. W., Lismayani, A., Pendidikan, J., Pendidikan, G., Usia, A., Pendidikan, F. I., Dini, A. U., & Tua, O. (2023). Digital Parenting : Pelatihan Komunikasi Efektif Orang Tua dan Anak Usia Dini di Era Digital. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 218–225.
- Farida, A., Salsabila, U. H., Hayati, L. L. N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1701–1710.
- Graziano, A., & Raulin, M. (2020). *Research Methods: A Process of Inquiry* (9th Editio). Pearson Education. <https://books.google.co.id/books?id=HHJQwwEACAAJ>
- Hatch, K. E. (2011). Determining the Effects of Technology on Children" Senior Honors Projects. *The University of Rhode Island*.

- Hertinjung, W. S., Septianingrum, A. R. D., & Putri, Y. P. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Mengakses Gadget. *Jurnal Warta LPM*, 24(2), 187-195. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.11291>.
- Kim, Y. Bin. (2013). Young Children in the Digital Age. *University of Nevada, Reno*, 13-22. <https://extension.unr.edu/publication.aspx?PubID=2600>
- McNeill, J., Howard, S. J., Vella, S. A., & Cliff, D. P. (2019). Longitudinal Associations of Electronic Application Use and Media Program Viewing with Cognitive and Psychosocial Development in Preschoolers. *Academic Pediatrics*, 19(5), 520-528. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.acap.2019.02.010>
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423-3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- Sari, D. A., Purnamasari, O., & Zulhaini, L. (2023). Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.149>
- Takeuchi, H., Taki, Y., Asano, K., Asano, M., Sassa, Y., Yokota, S., Kotozaki, Y., Nouchi, R., & Kawashima, R. (2018). Impact of frequency of internet use on development of brain structures and verbal intelligence: Longitudinal analyses. *Human Brain Mapping*, 39(11), 4471-4479. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/hbm.24286>